

Cl6z & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair

sinclair Cl6z & plus/4 VIC-20 TI-99/4A

TI-99/4A sinclair Cl6z & plus/4 VIC-20

VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6z & plus/4

Cl6z & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair

sinclair Cl6z & plus/4 VIC-20 TI-99/4A

TI-99/4A sinclair Cl6z & plus/4 VIC-20

VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6z & plus/4

Cl6z & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair

sinclair Cl6z & plus/4 VIC-20 TI-99/4A

TI-99/4A sinclair Cl6z & plus/4 VIC-20

VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6z & plus/4

Cl6z & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair

sinclair Cl6z & plus/4 VIC-20 TI-99/4A

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
Cl6 & PLUS/4 - VIC 20 -
TI-99/4A - SINCLAIR

Una pubblicazione della
J. soft editrice
Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

39

Anno 2 - N° 39 - 11 ottobre 1985

Bandiere
Caccia allo squalo
Bruco
Arrivano i pompieri
Scale del Paradiso
Le palline
Paroloni
Battaglia aerea

sinclair

plus/4 VIC-20 TI-99/4A

sinclair Cl6z & plus/4 VIC-20

VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6z & plus/4

Guida per l'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Come è noto, lo Spectrum è provvisto di 2 serie di tasti grafici: una prima serie di 16 caratteri grafici predefiniti (i tasti numerici da 1 a 8 e gli stessi "shiftati") e una serie di caratteri definibili dall'utente nell'ambito di un programma (le lettere da A a U). In entrambi i casi, per ottenere i caratteri desiderati occorre entrare in modo grafico (cursore contrassegnato dalla lettera G lampeggiante) premendo contemporaneamente i tasti CAPS SHIFT e 9.

Nei nostri listati i caratteri grafici predefiniti sono indicati da una G e dal numero corrispondente al tasto che occorre digitare, il tutto racchiuso tra due parentesi graffe.

A esempio {G4} significa che occorre digitare il tasto 4, con il cursore in modo grafico.

Analogamente la codifica SG, seguita da un numero da 1 a 8, significa che occorre digitare il relativo tasto numerico premendo contemporaneamente il tasto CAPS SHIFT.

Ad esempio quando si trova la codifi-

ca {SG2}, occorre premere il tasto 2 contemporaneamente al tasto CAPS SHIFT, ovviamente con il cursore in modo grafico. In entrambi i casi precedenti, quando un simbolo grafico deve essere digitato più volte, i caratteri G o SG della codifica sono preceduti da un numero che specifica quante volte va premuto il tasto grafico indicato.

Così ad esempio {8G5} significa che il tasto grafico 5 va digitato 8 volte; analogamente {4SG1} significa che il tasto grafico 1, premuto insieme a CAPS SHIFT, deve essere battuto 4 volte. I caratteri grafici definibili (le lettere da A a U in modo grafico) hanno una codifica semplificata: la lettera corrispondente, sottolineata.

Quando in un listato viene presentata, ad esempio, una A sottolineata, occorre entrare in modo grafico (al solito premendo contemporaneamente i tasti CAPS-SHIFT e 9) e quindi digitare semplicemente il tasto che contrassegna la lettera A.

| Quando leggete | Premete | Vedrete |
|----------------|--------------|---------|
| {G1} | 1 | |
| {G2} | 2 | |
| {G3} | 3 | |
| {G4} | 4 | |
| {G5} | 5 | |
| {G6} | 6 | |
| {G7} | 7 | |
| {G8} | 8 | |
| {SG1} | CAPS SHIFT 1 | |
| {SG2} | CAPS SHIFT 2 | |
| {SG3} | CAPS SHIFT 3 | |
| {SG4} | CAPS SHIFT 4 | |
| {SG5} | CAPS SHIFT 5 | |
| {SG6} | CAPS SHIFT 6 | |
| {SG7} | CAPS SHIFT 7 | |
| {SG8} | CAPS SHIFT 8 | |

Se non siete già in modo G, premete contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete usare il modo G, schiacciate 9

| Quando leggete | Premete | Vedrete |
|----------------|---------|--|
| <u>A</u> | A | Simbolo grafico definito nel programma in uso. |
| <u>B</u> | B | |
| <u>C</u> | C | |
| <u>D</u> | D | |
| <u>E</u> | E | |
| <u>F</u> | F | |
| <u>G</u> | G | |
| <u>H</u> | H | |
| <u>I</u> | I | |
| <u>J</u> | J | |
| <u>K</u> | K | |
| <u>L</u> | L | |
| <u>M</u> | M | |
| <u>N</u> | N | |
| <u>O</u> | O | |
| <u>P</u> | P | |
| <u>Q</u> | Q | |
| <u>R</u> | R | |
| <u>S</u> | S | |
| <u>T</u> | T | |
| <u>U</u> | U | |

Se non siete già in modo G, premete contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete usare il modo G, schiacciate 9



PAPER

1984

Cl6z-plus/4



TI-99/4A

6 Caccia allo squalo
di D. Maxwell trad. e adatt. di F. Sarcina

9 Arrivano i pompieri
di F. Sarcina

17 Bandiera (Basic)
di R. Didi trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

22 Bruco (Basic)
di V. Apps trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

VIC-20

Sinclair Spectrum

12 La peltine
di T. Hempstead trad. e adatt. di M. Anticoli

15 Battaglia aerea
di C. Coldfield trad. e adatt. di M. Anticoli

24 Scale per il Paradiso
di J. Hammett trad. e adatt. di C. Panzalis

29 Paroloni
di C. Moore trad. e adatt. di C. Panzalis

J. soft s.r.l.
**DIREZIONE, REDAZIONE
E AMMINISTRAZIONE**
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Luigi Biagagnoli
Mauro Cristoforo Grizzi

REDAZIONE:
Carlo Panzalis
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rosi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonatti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**
Aut. Min. Rich.

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.506-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Piazzola della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI

STOP BUG

Stop Bug

Questo articolo è rivolto esclusivamente ai "Commodoriani" che usano il VIC 20, il C16 o il Plus/4.

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di STOP BUG per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; **NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA**, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non ab-

bia usato comandi abbreviati, come ? per PRINT).

Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE (su VIC 20) oppure RUN/STOP e RESET (su C16 o PLUS/4).

Per riattivarlo batti:

SYS PEEK (56)*256 per il VIC 20;
SYS 1612B per il C16 e il Plus/4.

STOP BUG PER VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```


Caccia allo squalo

Questo volta il vostro C16 vi porta in mezzo all'oceano a bordo di una barca attrezzatissima per la caccia allo squalo. Avete infatti a disposizione, oltre ad un moderno fucile anti-squalo, un potente sonar che vi permette di localizzare con molta precisione la presenza del pescecane. Più il suono è acuto, più la preda è vicina; quando pensate di essere ad una distanza favorevole potete sparare una o più volte. Per dirigere la barca dovete utilizzare i tasti cursore; la direzione in cui la barca si muove viene visualizzata tramite i caratteri

A (avanti), I (indietro), D (destra) e S (sinistra). Per sparare usate la barra spaziatrice. Fate attenzione a non allontanarvi troppo dall'obiettivo e a non sprecare l'energia di cui disponete: essa infatti serve a far funzionare sia il sonar che il fucile anti-squalo. La caccia termina se colpite il pescecane, se perdetevi il contatto con lui oppure se esaurite l'energia. Dopo ogni partita vi viene assegnato un punteggio variabile tra 0 e 100, dipendente dalla distanza da cui avete fatto fuoco e dal fatto che abbiate colpito o meno lo squalo. Buona caccia!

| | |
|--|----------|
| 10 REM *CACCIA ALLO SQUALO* | :rem 42 |
| 20 DIMX\$(2),Y\$(2),TU(3,8),CO\$(2) | :rem 137 |
| 30 DS="{HOME}{ 15 GIU' }" | :rem 94 |
| 40 COLOR0,1:COLOR4,7,3:VOL8 | :rem 130 |
| 60 NG=0:MR=0 | :rem 174 |
| 70 FORRE=0TO2: | :rem 97 |
| 80 READX\$(RE),Y\$(RE) | :rem 121 |
| 90 NEXT | :rem 168 |
| 100 DATA "{RVS}S{OFF}","{RVS}A{OFF}","","","{RVS}D{OFF}","{RVS}I{OFF}" | :rem 208 |
| 110 REM *SUONO* | :rem 94 |
| 120 FORTU=1TO3 | :rem 103 |
| 130 FORNO=1TO8 | :rem 97 |
| 140 READTU(TU,NO) | :rem 29 |
| 150 NEXTNO,TU | :rem 71 |
| 160 DATA596,685,596,685,596,643,685,685 | :rem 250 |
| 170 DATA453,516,571,596,643,685,704,704 | :rem 213 |
| 180 DATA516,453,383,345,262,169,118,118 | :rem 199 |
| 190 CO\$(0)="PECCATO, SEI ANDATO TROPPO LONTANO" | :rem 20 |
| 200 CO\$(1)="COMPLIMENTI, LO HAI COLPITO!!" | :rem 129 |
| 210 CO\$(2)="HAI TERMINATO TUTTA L'ENERGIA" | :rem 210 |
| 220 GOTO1080 | :rem 150 |
| 230 REM *BEEP* | :rem 233 |
| 240 SOUND1,TN,TM | :rem 235 |

| | | |
|--|------|-----|
| 280 RETURN | :rem | 122 |
| 290 REM *INIZIALIZZAZIONE* | :rem | 166 |
| 300 NG=NG+1: | :rem | 144 |
| 310 SX=INT(70*RND(0))-20 | :rem | 61 |
| 320 SY=INT(70*RND(0))-20 | :rem | 63 |
| 330 DI=ABS(SX)+ABS(SY):IFDI<50THEN310 | :rem | 234 |
| 340 MD=DI:SD=DI | :rem | 141 |
| 350 EN=300:SH=0:HI=0:NS=0 | :rem | 189 |
| 360 VX=0:VY=0 | :rem | 10 |
| 370 RETURN | :rem | 122 |
| 380 REM *INPUT VELOCITA'* | :rem | 225 |
| 390 GETK\$ | :rem | 235 |
| 400 VX=4*((K\$="{SIN}")-(K\$="{DES}")) | :rem | 151 |
| 410 VY=4*((K\$="{SU}")-(K\$="{GIU'}")) | :rem | 129 |
| 420 SH=(K\$=" ") | :rem | 175 |
| 430 RETURN | :rem | 119 |
| 440 REM *CALCOLO DISTANZA* | :rem | 43 |
| 450 SX=SX-VX | :rem | 7 |
| 460 SY=SY-VY | :rem | 11 |
| 470 EN=EN+(VX<>0)+(VY<>0)-1 | :rem | 5 |
| 480 IFEN<=0THENEN=0:GOTO600 | :rem | 159 |
| 490 REM *ALLONTANAMENTO SQUALO* | :rem | 199 |
| 500 SX=SX+SGN(SX) | :rem | 55 |
| 510 SY=SY+SGN(SY) | :rem | 59 |
| 520 DI=ABS(SX)+ABS(SY) | :rem | 49 |
| 530 IFDI<MDTHENMD=DI | :rem | 11 |
| 540 IFDI>100THEN600 | :rem | 73 |
| 550 IFNOTSHTHEN600 | :rem | 122 |
| 560 NS=NS+1 | :rem | 118 |
| 570 EN=INT(EN-.5*DI) | :rem | 130 |
| 580 IFEN<=0THENEN=0:GOTO600 | :rem | 160 |
| 590 HI=INT(DI*RND(0))<=1 | :rem | 110 |
| 600 RETURN | :rem | 118 |
| 610 REM *OUTPUT* | :rem | 192 |
| 620 GOSUB1030 | :rem | 220 |
| 630 PRINTLEFT\$(D\$,8);TAB(SGN(VX)+19);X\$(SGN(VX)+1); | :rem | 247 |
| 640 PRINTLEFT\$(D\$,8+SGN(VY));TAB(19);Y\$(SGN(VY)+1); | :rem | 251 |
| 650 IFSHTHENTM=10:TN=100:GOSUB230:GOTO670 | :rem | 60 |
| 660 TM=20:TN=(140-OI)*8:GOSUB230 | :rem | 70 |
| 670 PRINT"{HOME}{GIU'}";TAB(15);EN"{SIN} UNITA' { 2 SPAZI}" | :rem | 178 |
| 680 RETURN | :rem | 126 |
| 690 REM *SCHERMO* | :rem | 232 |
| 700 PRINT"{CLR}{GIU'}{YEL}";SPC(7)"ENERGIA:"EN"UNITA'" | :rem | 75 |
| 710 PRINTLEFT\$(D\$,15);SPC(4)"PER MUOVERTI USA I TASTI CUR SORE" | :rem | 229 |
| 720 PRINT"{ 2 DES}PER SPARARE USA LA BARRA SPAZIATRICE" | :rem | 182 |

| | | | |
|------|--|------|-----|
| 730 | GOSUB1030 | :rem | 222 |
| 740 | PRINTLEFT\$(D\$,8);SPC(7)"DIREZIONE" | :rem | 42 |
| 750 | PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }";SPC(7)"<RETURN>{ 2 SPAZI}PER I NIZIARE" | :rem | 43 |
| 760 | GETAN\$:IFAN\$<>CHR\$(13)THEN760 | :rem | 168 |
| 770 | PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }";SPC(7)"{ 22 SPAZI}" | :rem | 145 |
| 780 | RETURN | :rem | 127 |
| 790 | REM *FINE PARTITA* | :rem | 15 |
| 800 | PRINT"{HOME}{GIU' }";SPC(4);CO\$(CA-1) | :rem | 87 |
| 810 | FORNO=1TO8 | :rem | 102 |
| 820 | TN=TU(CA,NO):TM=20:GOSUB230 | :rem | 137 |
| 830 | NEXT | :rem | 218 |
| 850 | PRINT"{CLR}{GIU' }POSIZ. INIZIALE:";SD;TAB(20);"M" | :rem | 199 |
| 860 | PRINT"NUMERO DI COLPI:";NS | :rem | 95 |
| 870 | PRINT"POSIZ. FINALE:{ 2 SPAZI}";MD;TAB(20);"M" | :rem | 121 |
| 880 | IFHITTHENPRINT"COLPITO DA:{ 5 SPAZI}";DI;TAB(20);"M" | :rem | 242 |
| 890 | IFHITTHENRE=50+EN/4+SD/10:GOTO910 | :rem | 169 |
| 900 | RE=50-DI/2 | :rem | 237 |
| 910 | RE=INT(RE) | :rem | 65 |
| 920 | IFRE>100THENRE=100 | :rem | 36 |
| 930 | IFRE<0THENRE=0 | :rem | 97 |
| 940 | TR=TR+RE | :rem | 232 |
| 950 | IFRE>MRTHEMMR=RE | :rem | 67 |
| 960 | PRINT"{ 2 GIU' }SITUAZIONE" | :rem | 157 |
| 970 | PRINT"{ 10 E}" | :rem | 35 |
| 980 | PRINT"NUMERO DI PARTITE:";NG | :rem | 248 |
| 990 | PRINT"PUNTEGGIO ATTUALE:";RE | :rem | 65 |
| 1000 | PRINT"MEDIA:{ 12 SPAZI}";INT(TR/NG) | :rem | 13 |
| 1010 | PRINT"RECORD:{ 11 SPAZI}";MR | :rem | 102 |
| 1020 | RETURN | :rem | 163 |
| 1030 | REM *SPAZI VUOTI* | :rem | 26 |
| 1040 | PRINTLEFT\$(D\$,7);TAB(18);"{ 3 SPAZI}" | :rem | 8 |
| 1050 | PRINTTAB(18);"{ 3 SPAZI}" | :rem | 99 |
| 1060 | PRINTTAB(18);"{ 3 SPAZI}" | :rem | 100 |
| 1070 | RETURN | :rem | 168 |
| 1080 | REM *PROGRAMMA PRINCIPALE* | :rem | 142 |
| 1090 | GOSUB290 | :rem | 229 |
| 1100 | GOSUB690 | :rem | 225 |
| 1110 | GOSUB380 | :rem | 222 |
| 1120 | GOSUB440 | :rem | 220 |
| 1130 | GOSUB610 | :rem | 220 |
| 1140 | CA=-3*(EN=0)-2*HI-(DI>100) | :rem | 86 |
| 1150 | IFCA=0THEN1110 | :rem | 57 |
| 1160 | GOSUB790 | :rem | 232 |
| 1170 | PRINT | :rem | 86 |
| 1180 | FORI=1TO10:GETK\$:NEXT | :rem | 110 |
| 1190 | PRINT"{GIU' }UN'ALTRA PARTITA (S/N)?" | :rem | 96 |

| | | | |
|------|---------------------|------|-----|
| 1200 | GETKEYAN\$ | :rem | 63 |
| 1210 | IFAN\$="S"THEN1090 | :rem | 211 |
| 1220 | IFAN\$<>"N"THEN1200 | :rem | 5 |
| 1230 | END | :rem | 157 |

Arrivano i pompieri

I pompieri hanno ancora lavoro. In città un grattacielo va a fuoco, e bisogna salvare gli sfortunati inquilini che si gettano dalle finestre per evitare le fiamme. Tu sei appunto al comando degli uomini che trasportano il telone di salvataggio. Usando i tasti O e P la tua squadra corre rispettivamente a sinistra e a destra, mentre con Q e W i tuoi

uomini camminano nelle due stesse direzioni. Dato che il fuoco si muove verso il basso, hai sempre meno tempo a disposizione per spostare il telone e raccogliere coloro che cadono. Devi salvare il maggior numero possibile di persone, ma ricordati che se perdi 10 inquilini il gioco finisce e la tua carriera di pompiere subisce un declassamento.

| | | | |
|-----|---------------------------|------|-----|
| 100 | COLOR4,1:GOTO800 | :rem | 172 |
| 110 | K=PEEK(2038) | :rem | 93 |
| 120 | IFK<>64THEN140 | :rem | 21 |
| 130 | FORDE=1TO175:NEXT | :rem | 43 |
| 140 | OC=FC | :rem | 237 |
| 150 | IFK=62ANDFC>6THENFC=FC-1 | :rem | 193 |
| 160 | IFK=9ANDFC<33THENFC=FC+1 | :rem | 191 |
| 170 | IFK=38ANDFC>8THENFC=FC-3 | :rem | 202 |
| 180 | IFK=41ANDFC<32THENFC=FC+3 | :rem | 238 |
| 190 | IFOC=FCTHEN300 | :rem | 67 |
| 200 | REM | :rem | 118 |
| 210 | FORJ=3996TO4028 | :rem | 77 |
| 220 | POKEJ,32 | :rem | 158 |
| 230 | NEXTJ | :rem | 30 |
| 240 | POKE3991+FC,37 | :rem | 229 |
| 250 | POKE2967+FC,70 | :rem | 229 |
| 260 | POKE3992+FC,39 | :rem | 234 |
| 270 | POKE2968+FC,71 | :rem | 233 |
| 280 | POKE3993+FC,38 | :rem | 236 |
| 290 | POKE2969+FC,70 | :rem | 235 |
| 300 | RETURN | :rem | 115 |

| | |
|--------------------------------|----------|
| 310 REM | :rem 120 |
| 320 IFJP=1 THEN 400 | :rem 239 |
| 330 CL=INT(RND(0)*18)+9 | :rem 250 |
| 340 RW=TW | :rem 40 |
| 350 S3=35:CT=72 | :rem 58 |
| 360 JP=1 | :rem 161 |
| 370 NC=NC+1 | :rem 85 |
| 380 IFNC/5<>INT(NC/5) THEN 400 | :rem 141 |
| 390 GOSUB 690 | :rem 187 |
| 400 RW=RW+1 | :rem 127 |
| 410 IFRW<>24 THEN 510 | :rem 114 |
| 420 REM | :rem 122 |
| 430 LS=LS+1 | :rem 110 |
| 440 SOUND1,400,40 | :rem 162 |
| 450 POKE4032+CL,41 | :rem 220 |
| 460 POKE3008+CL,66 | :rem 230 |
| 470 JP=0 | :rem 162 |
| 480 PRINT "{HOME}" TAB(29) LS | :rem 178 |
| 490 IFLS=10 THEN 1290 | :rem 100 |
| 500 GOTO 680 | :rem 108 |
| 510 POKE(RW-1)*40+CL+3072,S3 | :rem 14 |
| 520 POKE(RW-1)*40+CL+2048,CT | :rem 34 |
| 530 S3=PEEK(RW*40+CL+3072) | :rem 185 |
| 540 CT=PEEK(RW*40+CL+2048) | :rem 205 |
| 550 SOUND1,6000/RW,10 | :rem 171 |
| 560 POKERW*40+CL+3072,40 | :rem 66 |
| 570 POKERW*40+CL+2048,69 | :rem 80 |
| 580 IFRW<>23 THEN 680 | :rem 129 |
| 590 POKERW*40+CL+3072,S3 | :rem 103 |
| 600 POKERW*40+CL+2048,CT | :rem 114 |
| 610 IFFC<>CL THEN 680 | :rem 133 |
| 620 SV=SV+1 | :rem 131 |
| 630 SOUND1,900,40 | :rem 168 |
| 640 POKE3992+FC,39 | :rem 236 |
| 650 POKE2968+FC,71 | :rem 235 |
| 660 JP=0 | :rem 163 |
| 670 PRINT "{HOME}" TAB(11) SV | :rem 180 |
| 680 RETURN | :rem 126 |
| 690 TW=TW+2 | :rem 143 |
| 700 RW=RW+2 | :rem 131 |
| 710 IFTW>22 THEN 1210 | :rem 103 |
| 720 FORJ=7 TO 31 | :rem 69 |
| 730 SOUND3,600,5 | :rem 121 |
| 740 POKE(TW-3)*40+J+3072,32 | :rem 177 |
| 750 POKE(TW-2)*40+J+3072,32 | :rem 177 |
| 760 POKE(TW-1)*40+J+3072,36 | :rem 181 |
| 770 POKE(TW-1)*40+J+2048,66 | :rem 187 |
| 780 NEXTJ | :rem 40 |
| 790 RETURN | :rem 128 |
| 800 GOSUB 1430 | :rem 224 |
| 810 FORJ=14608 TO 14671 | :rem 176 |

| | | |
|---|------|-----|
| 820 READ B | :rem | 248 |
| 830 POKEJ,B | :rem | 130 |
| 840 NEXT | :rem | 219 |
| 850 DATA255,255,255,255,255,255,255,255 | :rem | 203 |
| 860 DATA255,129,129,129,129,129,129,255 | :rem | 204 |
| 870 DATA0,0,145,170,223,235,255,255 | :rem | 232 |
| 880 DATA48,120,48,124,179,49,72,204 | :rem | 253 |
| 890 DATA12,30,12,62,205,140,18,51 | :rem | 123 |
| 900 DATA0,0,0,0,0,0,129,255 | :rem | 63 |
| 910 DATA56,56,145,125,56,56,40,68 | :rem | 152 |
| 920 DATA0,0,0,1,56,254,120,48 | :rem | 175 |
| 930 PRINT"{CLR}{YEL}" | :rem | 158 |
| 940 COLOR0,1 | :rem | 169 |
| 950 COLOR4,1 | :rem | 174 |
| 960 FC=6:OC=6:TW=7:VOL8 | :rem | 150 |
| 970 REM | :rem | 132 |
| 980 FORK=6TO22 | :rem | 77 |
| 990 POKEK*40+3079,34 | :rem | 59 |
| 1000 POKEK*40+2055,72 | :rem | 85 |
| 1010 NEXT | :rem | 1 |
| 1020 FORK=6TO22 | :rem | 111 |
| 1030 POKEK*40+3103,34 | :rem | 81 |
| 1040 POKEK*40+2079,72 | :rem | 95 |
| 1050 NEXT | :rem | 5 |
| 1060 FORJ=6TO22STEP2 | :rem | 224 |
| 1070 FORK=8TO30 | :rem | 117 |
| 1080 POKEJ*40+K+3072,35 | :rem | 209 |
| 1090 POKEJ*40+K+2048,72 | :rem | 213 |
| 1100 NEXT:NEXT | :rem | 122 |
| 1110 FORJ=7TO21STEP2 | :rem | 220 |
| 1120 FORK=8TO30 | :rem | 113 |
| 1130 POKEJ*40+K+3072,35 | :rem | 205 |
| 1140 POKEJ*40+K+2048,72 | :rem | 209 |
| 1150 NEXT:NEXT | :rem | 127 |
| 1160 PRINT"{HOME}"TAB(3)"SALVATI: "SPC(11)"PERSI: " | :rem | 51 |
| 1170 GOSUB240 | :rem | 223 |
| 1180 GOSUB110 | :rem | 220 |
| 1190 GOSUB320 | :rem | 224 |
| 1200 GOTO1180 | :rem | 198 |
| 1210 SOUND1,596,20 | :rem | 220 |
| 1220 SOUND1,685,20 | :rem | 220 |
| 1230 SOUND1,643,20 | :rem | 215 |
| 1240 SOUND1,704,40 | :rem | 216 |
| 1250 FORJ=1TO13:PRINT"{GIU'}":NEXT | :rem | 3 |
| 1260 PRINT"CONGRATULAZIONI!{GIU'}" | :rem | 69 |
| 1270 PRINTSTR\$(5V)" VITE SALVATE.{GIU'}" | :rem | 57 |
| 1280 GOTO1340 | :rem | 204 |
| 1290 FORJ=1000TO300STEP-20 | :rem | 252 |
| 1300 SOUND1,J,5 | :rem | 85 |
| 1310 FORJ=1TO13:PRINT"{GIU'}":NEXT | :rem | 0 |

| | | |
|---|------|-----|
| 1320 PRINT"10 VITE PERSE - SEI RETROCESSO DI GRADO!" | :rem | 225 |
| 1330 GOTO1340 | :rem | 200 |
| 1340 FORJ=1TO10 | :rem | 107 |
| 1350 GETGA\$ | :rem | 85 |
| 1360 NEXTJ | :rem | 83 |
| 1370 INPUT"PROVI ANCORA";Q\$ | :rem | 147 |
| 1380 IFQ\$="N"THEN1410 | :rem | 148 |
| 1390 SV=0:LS=0:NC=0 | :rem | 97 |
| 1400 GOTO930 | :rem | 154 |
| 1410 SCNCLR:POKE65298,196:POKE65299,208 | :rem | 12 |
| 1420 END | :rem | 158 |
| 1430 REM INIZIO CARATTERI=14336 (\$3800) | :rem | 155 |
| 1440 COLOR0,1:PRINT"{CLR}{BLK}{ 3 GIU' }MO":PRINT" { 5 GIU' }TD000 D6FF 3800":PRINT"{GIU' }X":PRINT" {GIU' }GO1470{HOME}" | :rem | 48 |
| 1450 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,56:POKE56,56 | :rem | 188 |
| 1460 POKE239,4:FORI=1319TO1322:POKEI,13:NEXT:END:rem | :rem | 164 |
| 1470 POKE65298,PEEK(65298)AND251:POKE65299,56:RETURN | :rem | 77 |

VIC-20

Le palline

Questa volta il vostro compito è di occuparvi di un fiore galattico che si trova chiuso in una stanza senza vie d'uscita. Nella stanza sono presenti anche due palline che cercano di uccidere il nostro fiore colpendolo. Ma il fiore, essendo extraterrestre, è un pò diverso da quelli che siamo abituati a vedere nei nostri giardini: esso infatti può muoversi per schivare le malefiche palline; naturalmente sarete voi a comandare i suoi spostamenti, uti-

lizzando i seguenti tasti:

[A] per andare verso l'alto;
[Z] per andare verso il basso;
[,] per andare a sinistra
[.] per andare a destra.

In cima allo schermo viene visualizzato il vostro punteggio, che sarà tanto più alto quanto più a lungo riuscirete a difendere l'incolumità del prezioso fiore; arrivati a 100 punti le palline da due diverranno tre.

| | | |
|-------------------|------|-----|
| 10 REM LE PALLINE | :rem | 219 |
| 20 GOSUB690 | :rem | 129 |
| 30 GOSUB420 | :rem | 121 |
| 40 GOSUB470 | :rem | 127 |
| 50 GETA\$. | :rem | 170 |

| | | | |
|-----|--|------|-----|
| 60 | IFA\$=""THEN A\$=B\$ | :rem | 18 |
| 70 | IFA\$="A"THEN BP=-22: IFPEEK(PB+BP)=102 THEN BP=0 | :rem | 56 |
| 80 | IFA\$="Z"THEN BP=22: IFPEEK(PB+BP)=102 THEN BP=0 | :rem | 37 |
| 90 | IFA\$=","THEN BP=-1: IFPEEK(PB+BP)=102 THEN BP=0 | :rem | 242 |
| 100 | IFA\$="."THEN BP=1: IFPEEK(PB+BP)=102 THEN BP=0 | :rem | 239 |
| 110 | POKE PB, 32 | :rem | 228 |
| 120 | PB=PB+BP: IFPEEK(PB)=B! THEN 370 | :rem | 241 |
| 130 | POKE PB, 88 | :rem | 241 |
| 140 | POKE 30720+PB, 6 | :rem | 223 |
| 150 | B\$=A\$ | :rem | 158 |
| 160 | POKE BA+(22*AU)+AR, 32 | :rem | 56 |
| 170 | POKE BB+(22*BU)+BR, 32 | :rem | 60 |
| 180 | IF SC>100 THEN POKE BC+(22*CU)+CR, 32 | :rem | 99 |
| 190 | AU=AU+MA: IFPEEK(BA+(22*AU)+AR)=102 THEN MA=-MA: AU=AU+MA | :rem | 189 |
| 200 | AR=AR+MB: IFPEEK(BA+(22*AU)+AR)=102 THEN MB=-MB: AR=AR+MB | :rem | 173 |
| 210 | BU=BU+MC: IFPEEK(BB+(22*BU)+BR)=102 THEN MC=-MC: BU=BU+MC | :rem | 197 |
| 220 | BR=BR+MD: IFPEEK(BB+(22*BU)+BR)=102 THEN MD=-MD: BR=BR+MD | :rem | 190 |
| 230 | IF SC>100 THEN CU=CU+ME: IFPEEK(BC+(22*CU)+CR)=102 THEN ME=-ME: CU=CU+ME | :rem | 249 |
| 240 | IF SC>100 THEN CR=CR+MF: IFPEEK(BC+(22*CU)+CR)=102 THEN MF=-MF: CR=CR+MF | :rem | 242 |
| 250 | IFPEEK(BA+(22*AU)+AR)=88 THEN 370 | :rem | 243 |
| 260 | IFPEEK(BB+(22*BU)+BR)=88 THEN 370 | :rem | 247 |
| 270 | IF SC>100 AND PEEK(BC+(22*CU)+CR)=88 THEN 370 | :rem | 51 |
| 280 | POKE BA+(22*AU)+AR, 81 | :rem | 63 |
| 290 | POKE 30720+BA+(22*AU)+AR, 1 | :rem | 47 |
| 300 | POKE BB+(22*BU)+BR, 81 | :rem | 59 |
| 310 | POKE 30720+BB+(22*BU)+BR, 1 | :rem | 43 |
| 320 | IF SC>100 THEN POKE BC+(22*CU)+CR, 81 | :rem | 99 |
| 330 | IF SC>100 THEN POKE 30720+BC+(22*CU)+CR, 1 | :rem | 83 |
| 340 | SC=SC+1 | :rem | 92 |
| 350 | PRINT "{HOME}{RVS}{BLK}{ 5 SPAZI}PUNTI ="; SC; | :rem | 247 |
| 360 | GOTO 50 | :rem | 55 |
| 370 | POKE 36879, 8: PRINT "{CLR}" | :rem | 220 |
| 380 | FOR X=1 TO 5 | :rem | 32 |
| 390 | PRINT TAB(6) "{WHT}{RVS}HAI PERSO!{ 2 GIU'}" | :rem | 128 |
| 400 | NEXT X | :rem | 43 |
| 410 | PRINT "{RVS}PUNTEGGIO FINALE ="; SC: GOTO 780 | :rem | 249 |
| 420 | PB=7725: BA=7680: MA=1: MB=1 | :rem | 118 |
| 430 | BB=7680: BC=7680: MC=1: MD=1 | :rem | 111 |
| 440 | AU=3: BU=9: CU=16: ME=1 | :rem | 149 |
| 450 | AR=28: BR=130: CR=8: MF=1 | :rem | 241 |
| 460 | RETURN | :rem | 122 |
| 470 | PRINT "{CLR}" | :rem | 255 |
| 480 | POKE 36879, 168 | :rem | 167 |
| 490 | FOR ZZ=1 TO 22 | :rem | 173 |
| 500 | POKE 7701+ZZ+YY, 102 | :rem | 14 |

| | | | |
|-----|---|------|-----|
| 510 | POKE38421+ZZ+YY,0 | :rem | 223 |
| 520 | NEXTZZ | :rem | 138 |
| 530 | YY=YY+462 | :rem | 0 |
| 540 | IFYY>462THEN560 | :rem | 126 |
| 550 | GOTO490 | :rem | 112 |
| 560 | FORZZ=1TO21 | :rem | 170 |
| 570 | POKE7680+(22*ZZ)+XX,102 | :rem | 248 |
| 580 | POKE38400+(22*ZZ)+XX,0 | :rem | 192 |
| 590 | NEXTZZ | :rem | 145 |
| 600 | XX=XX+21 | :rem | 193 |
| 610 | IFXX>21THEN630 | :rem | 63 |
| 620 | GOTO560 | :rem | 108 |
| 630 | FORXX=7794TO7807:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT | :rem | 174 |
| 640 | FORXX=7882TO7895:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT | :rem | 180 |
| 650 | FORXX=7992TO8005:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT | :rem | 167 |
| 660 | FORXX=8080TO8093:POKEXX,102:POKEXX+30720,0:NEXT | :rem | 164 |
| 670 | PRINT"{HOME}{RVS}{BLK}{ 22 SPAZI}" | :rem | 35 |
| 680 | RETURN | :rem | 126 |
| 690 | PRINT"{CLR}" | :rem | 3 |
| 700 | POKE36879,200 | :rem | 149 |
| 710 | FORX=0TO12 | :rem | 74 |
| 720 | POKE36878,15 | :rem | 106 |
| 730 | POKE36875,90+(10*X) | :rem | 202 |
| 740 | PRINT"{GIU'}{BLU}{ 6 SPAZI}LE PALLINE" | :rem | 50 |
| 750 | FORTD=1TO50:NEXTTD:POKE36877,0 | :rem | 118 |
| 760 | NEXTX:POKE36875,0 | :rem | 6 |
| 770 | FORTD=1TO1000:NEXTTD:RETURN | :rem | 26 |
| 780 | PRINT"{WHT}{ 2 GIU'}{RVS}{DES}GIOCHI ANCORA? (S/N) {DES}{OFF}" | :rem | 60 |
| 790 | GETR\$:IFR\$=""THEN790 | :rem | 133 |
| 800 | IFR\$="S"THENRUN | :rem | 149 |
| 810 | IFR\$="N"THENPRINT"{CLR}":END | :rem | 17 |
| 820 | GOTO790 | :rem | 115 |

Battaglia aerea

Questa volta ti trovi nei panni di un coraggioso aviatore della prima Guerra Mondiale, che ha ingaggiato un duello aereo con un biplano nemico (comandato dal VIC 20). Il tuo aereo è quello nero, mentre quello del computer è bianco. Hai a disposizione tre "vite", così come il tuo avversario: ne perdi una

se vieni abbattuto o se ti scontri con l'altro aereo (in questo caso sia tu che il VIC perdete una vita). Usa [f1] per far ruotare l'aereo in senso antiorario, [f3] per farlo ruotare in senso orario ed [f7] per sparare. Preparati allora ad imitare le gesta del grande Barone Rosso!

```

100 PRINT"{CLR}{GRN}{RVS}{ 3 SPAZI}ATTENDERE{ 2 SPAZI}PRE
    GO{ 3 SPAZI}{OFF}"                                :rem 208
110 POKE56,28:POKE52,28:POKE57,0:POKE53,0:CLR:FOR=0TO511
    :POKE7168+T,PEEX(32768+T):NEXT                    :rem 31
120 GOSUB480:GOSUB420:GOSUB410:C=38400:V=7680:POKE36878,1
    5                                                    :rem 180
130 POKEV+22*S+T,32:POKEV+22*P+R,32+A:POKEC+22*P+R,0:S=P:
    T=R:IFS=YANOT=ZTHENGOSUB290                        :rem 246
140 POKEV+22*Y+Z,32:POKEV+22*U+W,40+AA:POKEC+22*U+W,1:Y=U
    :Z=W:IFP=YANDR=ZTHENGOSUB290                      :rem 105
150 POKE36876,200-P:POKE36875,230-U                  :rem 199
160 F=-2*(RND(1)>.5)ANDG=-1ANDABS(P-U)<7ANDABS(R-W)<7
    :rem 50
170 X=PEEX(197):IFG=1THENA=A+(X=47)-(X=39):F=-(K=63):A=A+
    8*((A>8)-(A<1))                                    :rem 187
180 AA=AA+(RND(1)>.9)-(RND(1)>.9):AA=AA+8*((AA>8)-(AA<1))
    :rem 249
190 IFF>0THENGOSUB220                                  :rem 32
200 U=U+E(AA)+22*((U>22)-(U<2)):W=W+E(AA+8)+21*((W>21)-(W
    <0))                                                  :rem 173
210 P=P+D(A)+22*((P>22)-(P<2)):R=R+D(A+8)+21*((R>21)-(R<0
    )):G=-G:GOTO130                                     :rem 59
220 CT=0:IFF=1THENYY=F(A):XX=F(A+8):X1=P:Y1=R:GOTO240
    :rem 25
230 X1=U:Y1=W:YY=G(AA):XX=G(AA+8)                    :rem 239
240 POKE36874,250:IFX1>22ORX1<1ORY1<0ORY1>21THENPOKE36874
    ,0:GOTO280                                           :rem 85
250 IFCT>0THENIFPEEX(V+22*X1+Y1)>32THEN320             :rem 19
260 IFCT>0THENPOKEV+22*X1+Y1,58:POKEC+22*X1+Y1,0:POKEV+22
    *X1+Y1,32                                           :rem 182
270 POKE36874,0:X1=-XX:Y1=Y1-YY:CT=CT+1:IFCT<6THEN240
    :rem 152

```

```

280 F=0:RETURN :rem 103
290 FORN=250TO120STEP-1:POKE36877,N:POKE36876,N:POKE36875 :rem 71
,N :rem 31
300 POKEV+22*P+R,23:POKEV+22*P+R,24:NEXT:L1=L1-1:L2=L2-1 :rem 143
310 POKEV+22*P+R,32:GOSUB410:GOTO580 :rem 97
320 FORN=1TO4:POKEV+22*X1+Y1,32+N:FORDL=130TO250STEP5:POK :rem 194
E36875,DL:POKE36876,OL :rem 40
330 NEXTDL,N:POKEV+2*X1+Y1,32:POKE36875,Y:POKE36876,0 :rem 221
:rem 140
340 IFF=1THENL2=L2-1:U=20:W=20:AA=1 :rem 94
350 IFF=2THENL1=L1-1:P=20:R=20:A=1 :rem 147
360 POKE36874,0:GOSUB410:GOTO280 :rem 80
370 IFL1=0ANDL2=0THENPRINT"{CLR}{ 4 SPAZI}RISULTATO PARI" :rem 220
:GOTO400 :rem 51
380 IFL1=0THENPRINT"{CLR}{ 5 SPAZI}IL VIC VINCE" :rem 144
390 IFL2=0THENPRINT"{CLR}{ 2 SPAZI}IL GIOCATORE VINCE" :rem 243
:rem 88
400 FORDL=1TO500D:NEXT:GOSUB450:RUN :rem 93
410 PRINT"{HOME}GIOCATORE "L1" VIC "L2"{ 2 SPAZI}":ON-(L1 :rem 94
=0ORL2=0)GOTO370:RETURN :rem 122
420 POKE36879,8:PRINT"{CLR}{WHT}{ 2 DES} BATTAGLIA :rem 98
{ 2 SPAZI}AEREA ":PRINT"{ 3 GIU'} PER MUOVERE PREMERE :rem 128
:" :rem 29
430 PRINT"{GIU'}{ 4 SPAZI}F1 = ANTIORARIO":PRINT" :rem 232
{ 4 SPAZI}F3 = ORARIO":PRINT"{ 4 SPAZI}F7 = FUOCO" :rem 204
:rem 65
440 PRINT"{ 2 GIU'} GIOCATORE=AEREO NERO":PRINT"{GIU'} :rem 232
{ 3 SPAZI}VIC=AEREO BIANCO" :rem 204
450 PRINT"{ 3 GIU'} UN TASTO PER GIOCARE":POKE36879,42:PO :rem 65
KE198,0 :rem 232
460 GETQS:IFQS=""THEN460 :rem 204
470 PRINT"{CLR}":RETURN :rem 65
480 DIMD(16),E(16),F(16),G(16):L1=3:L2=3 :rem 232
490 FORX=1TO16:READN,M:D(X)=N:E(X)=M:NEXTX :rem 204
500 DATA0,0,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,0,1,1,1,1,1,1 :rem 65
510 DATA1,-1,1,-1,0,0,-1,1,-1,1,-1,1,0,0,1,-1 :rem 232
520 FORX=1TO16:READN:F(X)=N:NEXTX :rem 204
530 OATA-1,-1,0,1,1,1,0,-1,0,1,1,1,0,-1,-1,-1 :rem 65
540 FORX=1TO16:READN:G(X)=N:NEXTX :rem 232
550 DATA1,1,0,-1,-1,-1,0,1,0,1,1,1,0,-1,-1,-1 :rem 204
560 POKE36869,255:POKE36879,8 :rem 65
570 FORT=0TO127:READN:POKE7168+33*8+T,N:NEXTT :rem 232
580 P=20:R=0:U=20:W=20:T=R:S=P:Z=W:Y=U:F=0:G=1:A=1:AA=A:R :rem 204
ETURN :rem 65
590 DATA0,15,132,255,0,15,0,0,8,26,52,9,18,164,64,0 :rem 232
:rem 204
600 DATA84,84,116,84,16,16,16,48,16,72,36,208,72,36,2,4 :rem 65
:rem 232
610 DATA0,240,0,255,33,240,0,0,0,2,37,72,144,36,88,16 :rem 204
:rem 65

```

```

620 DATA12,8,8,8,42,46,42,42,32,64,36,18,11,36,18,8
      :rem 250
630 DATA0,240,33,255,0,240,0,0,16,88,164,144,72,37,2,0
      :rem 117
640 DATA42,42,46,42,8,8,8,8,8,18,36,11,18,36,64,32
      :rem 209
650 DATA0,0,15,0,255,132,15,0,0,64,164,18,5,36,26,4
      :rem 223
660 DATA48,16,16,16,84,116,84,84,4,2,36,72,208,36,72,16
      :rem 210

```

Bandiere

Basic

TI-99/4A

A molte persone non è mai andata giù la geografia: ebbene se qualcuno di voi ha un figlio o un fratellino che nutre gli stessi ostici sentimenti per questa ostica materia scolastica, questo programma giungerà d'aiuto.

Vi verranno mostrati dei frammenti in movimento con i colori e i disegni delle bandiere dei vari paesi del mondo: se riuscirete ad azzec-

care il nome della nazione a questo punto guadagnerete 500 punti, altrimenti vi verrà mostrato anagrammato il nome del paese (che vi farà guadagnare 200 punti); se neanche allora saprete rispondere proverete con quello della capitale; e se non avrete ancora risposto, beh, vedete di studiare di più.

```

100 CALL CLEAR
110 DIM CC$(20),FAIT(40)
120 CALL SCREEN(4)
130 RANDOMIZE
140 FOR I=2 TO 8 STEP 1
150 CALL COLOR(I,2,16)
160 NEXT I
170 CALL CHAR(47,"00")
180 DISPLAY AT(10,10)BEEP:"BANDIERE"
190 CALL MAGNIFY(2)
200 FOR I=1 TO 8
210 CALL GCHAR(10,11+I,NCAR):: CALL SPRITE(I,NCAR,4+I,80
,80+8*I,SGN(RND-.5)*INT(RND*30)+1,SGN(RND-.5)*INT(RND*30)
+1)
220 NEXT I
230 CALL KEY(0,R,S)
240 DISPLAY AT(24,17):"PREMI ENTER"

```



```

670 RESTORE 1140 :: GOTO 770
680 RESTORE 1150 :: GOTO 770
690 RESTORE 1160 :: GOTO 770
700 RESTORE 1170 :: GOTO 770
710 RESTORE 1180 :: GOTO 770
720 RESTORE 1190 :: GOTO 770
730 RESTORE 1200 :: GOTO 770
740 RESTORE 1210 :: GOTO 770
750 RESTORE 1220 :: GOTO 770
760 RESTORE 1230 :: GOTO 770
770 READ NBS
780 FOR I=0 TO NBS-1
790 READ TYP$,COUL$
800 CALL CHAR(NUMC+(I*4),CC$(TYP$))
810 CALL SPRITE(#NUMS-I,NUMC+(4*I),COUL$,INT(RND*190)+1,I
NT(RND*190)+1,SGN((RND*2)-1)*(INT(RND*VI)+10),SGN((RND*2)
-1)*(INT(RND*VI)+10))
820 NEXT I
830 READ NOMP$,CAPI$,MONEY$
840 GOSUB 1600
850 GOSUB 1680
860 GOSUB 1750
870 GOSUB 1280
880 DISPLAY AT(1,15):"YOUR    SCORE" :: OISPLAY AT(2,15):"
HIGH    SCORE"
890 MAXI=MAXI+500 :: DISPLAY AT(4,14):USING "#####":MAXI

900 DISPLAY AT(4,14):USING "#####":MAXI :: DISPLAY AT(4,
21):USING "#####":VSCO
910 VSCO=VSCO+COMPT :: DISPLAY AT(4,21):USING "#####":VS
CO
920 COSUB 1240
930 CALL DELSPRITE(ALL)
940 CALL CLEAR
950 GOTO 440
960 DATA 3,1,16,2,13,3,13,NIGERIA,LAGOS,NAIRA
970 DATA 3,1,16,2,5,3,10,FRANCIA,PARIGI,FRANCO
980 DATA 2,1,10,4,16,MONACO,MONACO,FRANCIA
990 DATA 3,1,11,2,2,3,10,BELGIO,BRUXELLES,FRANCO BELGA
1000 DATA 3,1,16,6,10,7,5,PAESI BASSI,AMSTERDAM,FIORINO
1010 DATA 3,1,16,6,10,7,5,LUSSEMBURGO,LUSSEMBURGO,FRANCO
LUSSEMBURGHESI
1020 DATA 3,1,16,4,10,5,5,CECOSLOVACCHIA,PRACA,CORONA
1030 DATA 1,1,13,LIBIA,TRIPOLI,DINAR
1040 DATA 3,1,16,6,2,7,10,ALTO VOLTA,OUAGADOUGOU,FRANCO C
FA
1050 DATA 3,1,11,2,5,3,10,TCHAD,N'DJAMENA,FRANCO CFA
1060 DATA 3,1,11,2,13,3,10,MALI,BAMAKO,FRANCO MALIEN
1070 DATA 4,1,16,6,10,7,2,12,13,SUDAN,KHARTOUM,LIVRE SUDA
NESE
1080 DATA 2,1,5,9,16,SOMALIA,MOGADISCIO,SOMALO

```

```

109D DATA 4,1,11,2,13,3,10,9,13,SENECAL,DAKAR,FRANCO CFA
110D DATA 3,1,11,2,10,3,13,GUINEA,CONAKRY,SILY
111D DATA 3,1,16,6,13,7,5,SIERRA LEONE,FREETOWN,LEONE
112D DATA 3,1,16,2,12,3,13,COSTA D'AVORIO,ABIDJAN,FRANCO
CFA
113D DATA 4,1,11,6,10,7,5,9,2,GHANA,ACCRA,CEDI
114D DATA 4,1,10,2,13,3,11,9,11,CAMERUN,YAOUNDE,FRANCO CF
A
1150 DATA 3,1,11,6,13,7,5,GABON,LIBREVILLE,FRANCO CFA
116D DATA 3,1,10,4,13,8,16,MADAGASCAR,ANTANANARIVO,FRANCO
MALGACHE
1170 DATA 4,1,11,6,5,7,5,12,2,BAHAMAS,NASSAU,DOLLARO BAH
MESE
1180 DATA 4,1,16,6,5,7,10,9,10,JUGOSLAVIA,BELGRADO,DINAR

1190 DATA 2,1,16,4,10,POLONIA,VARSAVIA,ZLOTY
1200 DATA 3,1,5,10,16,11,10,ISLANDA,REYKJAVIK,KRONA
1210 DATA 2,1,10,11,16,DANIMARCA,COPENHAGEN,KRONE
122D DATA 2,1,6,10,11,SVEZIA,STOCCOLMA,KRONE
123D DATA 3,1,10,10,16,11,5,NORVEGIA,OSLO,KRONE
124D REM
1250 CALL KEY(0,R,S)
126D DISPLAY AT(24,17):"PREMI ENTER"
1270 IF S=D THEN DISPLAY AT(24,17):" " :: GOTO 125D ELSE
RETURN
1280 REM
1290 DISPLAY AT(15,2)ERASE ALL BEEP:"PAESE ";NOMP$
130D DISPLAY AT(18,2):"CAPITALE ";CAPI$
131D DISPLAY AT(21,2):"MONETA ";MONEY$
132D GOTO 88D
1330 REM
134D CALL SCREEN(16)
1350 DISPLAY AT(12,1)ERASE ALL BEEP:"VOLETE LE REGOLE
S-N N"
1360 ACCEPT AT(12,26)VALIDATE("SN")SIZE(-1):R$
137D IF R$<>"S" THEN GOTO 143D
1380 DISPLAY AT(2,2)ERASE ALL:"SI TRATTA DI RICONOSCERE U
N": : "PAESE CON L'AIUTO DEI PEZZI": : "DELLA SUA BANDIERA.
"
139D DISPLAY AT(9,2):"SE NON CI RIUSCITE,VI VERRA": : "DAT
O UN ANAGRAMMA DEL NOME": : "DEL PAESE:SE NON LO SAPETE,":
: "PROVERETE CON QUELLO DELLA": : "CAPITALE."
140D DISPLAY AT(18,2):"GUADAGNERETE ALLORA ": : " 500 PT
I CON LA BANDIERA": " 200 PTI CON IL PAESE": " 100 PTI CO
N LA CAPITALE"
1410 DISPLAY AT(24,17):"PREMI ENTER"
142D GOSUB 1240
1430 CALL SCREEN(4)
144D RETURN
145D REM
146D FOR I=0 TO INT(LEN(CH$)/5)

```

```

1470 CH$=CH$&" "
1480 NEXT I
1490 ANA$=""
1500 FOR I=1 TO LEN(CH$)
1510 FAIT(I)=0
1520 NEXT I
1530 FOR I=1 TO LEN(CH$)
1540 TIR=INT(RND*LEN(CH$))+1
1550 IF FAIT(TIR)=0 THEN FAIT(TIR)=1 :: ANA$=ANA$&SEG$(CH
$,TIR,1):: GOTO 1580
1560 TIR=TIR+1 :: IF TIR>LEN(CH$)THEN TIR=1
1570 GOTO 1550
1580 NEXT I
1590 RETURN
1600 REM
1610 DISPLAY AT(10,2)ERASE ALL BEEP:"DIGITA IL NOME DEL P
AESE"
1620 DISPLAY AT(1,15):"YOUR SCORE" :: DISPLAY AT(2,15):
"HIGH SCORE"
1630 DISPLAY AT(4,14):USING "#####":MAXI :: OISPLAY AT(4
,21):USING "#####":VSCO
1640 COMPT=500 :: ACCEPT AT(20,4):REP$
1650 IF REP$<>NOMP$ THEN COMPT=200 :: GOSUB 1820 :: GOSUB
1880 :: RETURN
1660 GOSUB 1880
1670 GOTO 1280
1680 REM
1690 CH$=NOMP$
1700 GOSUB 1450
1710 DISPLAY AT(12,2):"ANAGRAMMA DEL PAESE": ":" ";ANA$

1720 ACCEPT AT(20,4):REP$
1730 IF REP$<>NOMP$ THEN COMPT=100 :: GOSUB 1820 :: RETUR
N
1740 GOTO 1280
1750 REM
1760 CH$=CAPI$
1770 GOSUB 1450
1780 DISPLAY AT(16,2):"ANAGRAMMA DELLA CAPITALE": ":" ";
ANA$
1790 ACCEPT AT(20,4):REP$
1800 IF REP$<>NOMP$ THEN COMPT=0 :: GOSUB 1820 :: RETURN

1810 GOTO 1280
1820 REM
1830 FOR I=1 TO 20
1840 OISPLAY AT(23,2):"RISPOSTA ERRATA"
1850 OISPLAY AT(23,2):""
1860 NEXT I
1870 RETURN
1880 REM

```

```

1890 FOR I=12 TO 12-NBS+1 STEP -1
1900 CALL MOTION(#I,0,0)
1910 CALL LOCATE(#I,20,20)
1920 NEXT I
1930 RETURN

```

TI-99/4A

Bruco

Basic

Con questo breve listato avrete a disposizione un appassionante gioco per voi ed il vostro TI. Dovrete districarvi in una marea di ostacoli cercando di coprire con la vostra lunga coda (impersonerete infatti un lungo e viscido verme) il

massimo percorso possibile. Se ce la farete, senza urtare mortalmente (eh, sì! Siete un pochettino delicati!) contro uno degli spigolosi ostacoli avrete... Beh, perché ve lo devo dire? Provateci!

```

100 REM
110 REM
120 REM
130 CALL CLEAR
140 RANDOMIZE
150 PRINT "BRUCO": : : :
160 PRINT "tasti di controllo": :
170 PRINT "1 = alto"
180 PRINT "2 = basso"
190 PRINT "9 = sinistra"
200 PRINT "0 = destra": :
210 INPUT "Premi enter per cominciare":NUL$
220 DIM MEM(32,32)
230 CALL COLOR(14,2,1)
240 CALL CHAR(130,"183C7EFFFF7E3C18")
250 CALL CHAR(136,"8124997E187E9924")
260 X=4
270 Y=4
280 K=48
290 CALL SCREEN(16)
300 CALL CLEAR
310 REM      PREPARAZIONE SCHERMO
320 FOR J=1 TO 29
330 R1=INT(RND*24+4)

```

```

340 R2=INT(RND*23+1)
350 MEM(R2,R1)=3
360 CALL HCHAR(R2,R1,136)
370 NEXT J
380 CALL COLOR(13,13,1)
390 REM SEGMENTO DEL BRUCO
400 IF X<1 THEN 660
410 IF Y<4 THEN 680
420 IF X>24 THEN 700
430 IF Y>28 THEN 720
440 CALL SOUND(50,262,7)
450 CALL HCHAR(X,Y,130)
460 SC=SC+1
470 IF MEM(X,Y)=3 THEN 760
480 MEM(X,Y)=3
490 REM DA CHE PARTE?
500 CALL KEY(0,KY,S)
510 IF S=0 THEN 530
520 K=KY
530 IF K=50 THEN 580
540 IF K=48 THEN 600
550 IF K=49 THEN 620
560 IF K=57 THEN 640
570 GOTO 400
580 X=X+1
590 GOTO 400
600 Y=Y+1
610 GOTO 400
620 X=X-1
630 GOTO 400
640 Y=Y-1
650 GOTO 400
660 X=1
670 GOTO 730
680 Y=4
690 GOTO 730
700 X=24
710 GOTO 730
720 Y=28
730 MEM(X,Y)=0
740 SC=SC-1
750 GOTO 400
760 CALL SOUND(1000,-5,2)
770 PRINT "punteggio";SC: : :
780 INPUT "giochi ancora? (Y/N)":Q$
790 IF (SEG$(Q$,1,1)="N")+(SEG$(Q$,1,1)="n")THEN 870

```



```

800 FOR J=1 TO 32
810 FOR K=1 TO 32
820 MEM(J,K)=0
830 NEXT K
840 NEXT J
850 SC=0
860 GOTO 220
870 END

```



Scale per il Paradiso

48K

Volete conquistarvi un posto in Paradiso? Ritenete che la vostra vita sia stata sufficientemente proba ed onesta per darvi diritto a trascorrere in santa pace il resto dell'eternità? Vi sbagliate! Oltre ad aver vissuto secondo determinati principi dovete anche essere in grado di

costruire le quattro scale necessarie per raggiungere i portoni del Paradiso! Quindi, coraggio! cercate di raggiungere la vostra meta paradisiaca evitando gli ostacoli che il gioco presenta. In fondo la riuscita di questo compito deciderà la vostra vita nei secoli futuri...

```

10 REM *****
20 REM SCALE PER IL PARADISO
30 REM *****
35 OVER 0: DIM m$(6): LET m$="ABCDEF"
40 GO SUB 1000: LET high=0: DIM c$(4,20): LET c$(1)="Muovere in ALT
O": LET c$(2)="Muovere a SINISTRA": LET c$(3)="Muovere a DESTRA"
: LET c$(4)="Prendere/Lasciare": LET d$="qnma"
50 DIM b(4): LET level=1: LET b(1)=7: LET b(2)=5: LET b(3)=1: LET b
(4)=0
60 LET b1=0: LET blocks=0: LET po=0: LET lc=1: LET dx=0: LET dy=dx:
LET co=lc
70 LET ld=1: LET score=0
80 LET oldatt=0: LET b$="HIJK"
100 BORDER 0: PAPER 3: CLS: PRINT AT 10,0: INK 0:"Vuoi vedere le is
truzioni (S/N)?"
110 GO SUB 8000: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN GO TO 110
120 IF a$="s" THEN GO SUB 9300
130 GO SUB 9200..
140 LET ax=INT (RND*32): LET ay=2: GO SUB 1100: LET x=16: LET y=18:
GO SUB 1240: FOR z=0 TO 2: GO SUB 1310: NEXT z: LET blocks=bloc
ks-3
150 FOR j=1 TO 6-level: LET a$=INKEY$: LET co=0: FOR f=1 TO 4: IF a$
=d$(f) THEN LET co=f: LET f=4
160 NEXT f: GO SUB 2000+(50*co)
170 IF a$="p" THEN GO TO 3000
180 GO SUB 1200: GO SUB 4100: IF y=12 THEN GO TO 4000

```

```

185 NEXT j
190 FOR i=1 TO level: GO SUB 5000: NEXT i
999 GO TO 150
1000 REM definizione caratteri grafici
1001 IF PEEK (USR "a")=25 THEN RETURN
1002 BORDER 0: PAPER 6: CLS : PRINT AT 10,1; INK 2; FLASH 1;" Prego,
attendi un istante..."
1005 RESTORE 9900: FOR c=0 TO 11:FOR r=0 TO 7: REAO a: POKE USR "a"+
(8*c)+r,a: NEXT r: NEXT c
1010 RETURN
1100 REM allestimento schermo - posizionamento blocchi
1110 PAPER b(level): BOROER b(5-level): GO SUB 9920
1120 PRINT AT 20,0; INK 5; PAPER 1;" Puntti: Livello:
Max. : Blocchi: "
1130 INK 4: FOR f=0 TO 198: PLOT f,16
1140 DRAW 0,RNO*6+1: NEXT f: INK b(5-level): PLOT 200,16: ORAW 55,0:
DRAW 0,7: DRAW -55,0: DRAW 0,-7
1150 IF level<3 THEN GO TO 1180
1160 FOR f=0 TO 20+(RNO*299): PLOT INK RND*8;RNO*254,65+(RND*90):
NEXT f: GO TO 1195
1180 FOR n=1 TO RND*5+1: LET x=RNO*150+25: LET y=RNO*70+70: LET z=
RNO*8+3: FOR f=1 TO z: CIRCLE INK 0;x,y,f: LET y=y+1: LET x=x+
RNO*f: NEXT f
1190 FOR f=z TO 1 STEP -1: CIRCLE INK 0;x,y,f: LET y=y-1: LET x=x+
RNO*f: NEXT f: NEXT n
1195 PRINT AT ay,ax; INK 8;b$(level): RETURN
1200 REM disegna l'uomo
1210 IF co>0 THEN BEEP .01,level*2
1215 IF co=0 OR co=4 THEN LET co=1
1220 PRINT AT y,x;" ";AT y-1,x;" "
1221 IF dx<>0 THEN LET ld=SGN dx
1225 IF x+dx>31 THEN LET dx=-31
1230 IF x+dx<0 THEN LET dx=0: LET dy=0
1235 IF COOE SCREEN$ (y+dy,x+dx)<>32 THEN LET dx=0: LET dy=0
1240 LET lc=co: LET po=ABS (po-1): LET x=x+dx: LET y=y+dy: PRINT AT y
,x; OVER 1;m$(co*2)-po: LET dx=0: LET dy=0
1250 IF bl=1 THEN PRINT AT y-1,x; INK level;"G"
1255 IF SCREEN$ (y+1,x)=" " THEN LET y=y+1: FOR n=40 TO 20 STEP -5:
BEEP .01,n: NEXT n: LET dx=0: LET dy=0: PRINT AT y-2,x;" "
GO TO 1220
1260 RETURN
1300 REM blocchi a terra in posizione casuale
1305 IF x+y<43 THEN RETURN
1306 LET score=score+(level*10)+(2*(18-y))
1310 LET bx=INT (RNO*23)+1: IF SCREEN$ (18,bx)<>" " THEN GO TO 131
0
1320 LET blocks=blocks+1: PRINT AT 18,bx; INK level;"G": RETURN
2000 RETURN
2050 REM mossa in alto
2070 IF (SCREEN$ (y,x+ld)<>" " AND SCREEN$ (y-1,x+ld)=" ") THEN
LET dx=ld: LET dy=-1: FOR n=20 TO 40 STEP 3: BEEP .01,n: NEXT n
: RETURN
2080 RETURN
2100 REM mOssa a sinistra
2110 LET dx=-1: RETURN
2150 REM mossa a destra
2160 LET dx=1: RETURN
2200 REM prendi/lascia blocchi
2210 IF bl=0 THEN GO TO 2300

```

```

2220 PRINT AT y,x; INK level;"G";AT y-1,x; INK 0;m$(2-po): LET y=y-1:
      FOR n=20 TO 0 STEP -4: BEEP .05,n: NEXT n: LET bl=0: IF x>24
      THEN GO SUB 1300
2230 RETURN
2300 IF SCREEN$(y,x-1)<>" " THEN LET side=-1: GO TO 2320
2310 IF SCREEN$(y,x+1)<>" " THEN LET side=1: GO TO 2320
2315 RETURN
2320 IF x+side+y<44 THEN PRINT AT y,x+side;" ";AT y-1,x; INK level;"
      G": LET bl=1: FOR n=0 TO 20 STEP 4: BEEP .05,n: NEXT n
2330 RETURN
3000 REM Basta cosi'? (P maiuscola)
3010 PRINT #0;AT 0,0; FLASH 1;"          Vuoi forse smettere ?
      Premi S o N ... "
3020 PAUSE 0: LET a$=INKEY$: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN GO TO 3
      020
3021 IF a$<>"s" THEN PRINT #0;AT 0,0;"          ": GO TO 180
3030 BORDER 2: PAPER 6: INK 1: GO SUB 9920: PRINT AT 5,11; FLASH 1;
      INK 2;" CODARDO! ": FOR f=20 TO 19 STEP -.2: BEEP .01,f: NEXT f
      : FOR f=20 TO -20 STEP -3: BEEP .01,f: NEXT f
3040 PRINT AT 8,3;"Hai totalizzato ";score;" punti."
3050 IF score>high THEN PRINT AT 10,4; FLASH 1;" E' il nuovo record
      !!!! ": LET high=score: GO TO 3070
3060 PRINT AT 10,0;"Il record odierno e' ";high;" punti."
3070 PRINT #0;AT 0,0; FLASH 1;"Vuoi giocare ancora (S/N)?"
3080 GO SUB 8000: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN GO TO 3080
3090 IF a$="s" THEN GO TO 50
3100 PAPER 0: INK 5: GO SUB 9920: PRINT AT 20,0; FLASH 1; INK 6;" O.K
      ., sei tu che l'hai voluto! "
3110 OVER 1: INK 7: BRIGHT 1: RESTORE 9950
3115 FOR n=1 TO 8: READ x,y: PLOT x,y: READ x,y: DRAW x,y: PAUSE 5:
      READ x,y: DRAW x,y: PAUSE 2: READ x,y: DRAW x,y: PAUSE 15:
      NEXT n
3127 BRIGHT 0: PAPER 0: CLS : BORDER 7: PAUSE 20: PAPER 7: CLS :
      PRINT #0;AT 0,0;" © 1982 Sinclair Research": PAUSE 0
3128 PRINT #0;AT 0,0;"Ah,Ah, ci sei cascato.....          Il programma e'
      ancora QUI!!!! ": PAUSE 0: GO TO 9999
4000 REM raggiunto il nuovo livello
4010 LET level=level+1: IF level=5 THEN GO TO 4040
4020 PRINT #0;AT 0,9;"COMPLIMENTI!!          Hai raggiunto il live
      llo ";level
4030 LET score=score*1.3: FOR n=0 TO 10: FOR f=n TO n-10 STEP -1:
      BEEP .01,f: NEXT f: NEXT n: FOR f=0 TO 50: BEEP .01,f: NEXT f:
      GO TO 140
4040 REM arrivato!!!
4041 OVER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
4042 FOR r=7 TO 12: FOR s=0 TO 10: PRINT AT r,s; INK 2; INVERSE 1;" "
      : PRINT AT r,31-s; INK 2; INVERSE 1;" ": NEXT s: NEXT r
4043 PLOT 88,72: DRAW 0,50: DRAW 39,0,-3: DRAW 0,-50: DRAW -39,0
4044 PLOT 128,72: DRAW 0,50: DRAW 39,0,-3: DRAW 0,-50: DRAW -39,0
4045 FOR n=90 TO 166 STEP 3: PLOT n,73: DRAW 0,50: NEXT n
4046 FOR n=90 TO 108 STEP 3: PLOT n,124: DRAW (89-n)*2+35,0,-3:
      NEXT n
4047 FOR n=132 TO 150 STEP 3: PLOT n,124: DRAW (131-n)*2+35,0,-3:
      NEXT n
4048 LET x=88: LET y=66: FOR f=1 TO 4: PLOT x,y: DRAW 0,f*5: DRAW 70+
      (f*10),0: DRAW 0,-f*5: LET x=x-f*2.5: LET y=y-(f+1)*5: NEXT f
4049 PRINT #0; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;AT 1,0;"CONGRATULAZIONI! CE L'
      HAI FATTA!"
4050 FOR n=20 TO -10 STEP -5: FOR f=n TO n+20: BEEP .01,f: NEXT f:
      NEXT n

```

```

4060 FOR n=-10 TO 20 STEP 5: FOR f=n TO n-20 STEP -1: BEEP .01,f:
    NEXT f: NEXT n
4070 FOR n=-10 TO 20: BEEP .01,n: NEXT n
4075 PAPER 6: INK 1: GO SUB 9920: PRINT AT 5,0; INK 2; FLASH 1;
    BRIGHT 1;"Puoi finalmente riposare in pace"
4080 GO TO 3040
4100 REM punteggiaggio
4110 LET score=INT score: PRINT AT 20,9; PAPER 1; INK 7;score;AT 21,9
    ;high;AT 20,26;level;AT 21,26;blocks: RETURN
5000 REM attacco!!!
5010 IF ax<>x OR ay<>y-1 THEN PRINT AT ay,ax; INK oldatt; OVER 1
    ;b$(level)
5015 LET oldatt=ATTR (ay+1,ax): LET oldatt=oldatt-(INT (oldatt/8)*8)
5020 LET ay=ay+1: BEEP .01,20-ay: LET x$=SCREEN$(ay,ax): IF x$=""
    THEN GO SUB 8100
5025 IF x$=" " THEN PRINT OVER 1; INK (2*level)-2;AT ay,ax;b$(level
    ): RETURN
5030 IF x$="G" THEN GO SUB 5100
5040 IF x$<"G" AND ay>13 THEN GO SUB 5300
5050 PRINT OVER 1; INK (2*level)-2;AT ay,ax;b$(level): RETURN
5100 FOR f=0 TO 7: BEEP .01,7-f: PRINT AT ay,ax; INK f;"G": NEXT f:
    PRINT AT ay,ax;" ": LET x$="A"
5110 IF ax=x OR (ay+ax<43) THEN GO SUB 1310: LET blocks=blocks-1
5120 IF ax=x THEN LET bl=0
5130 LET ay=ay+1: RETURN
5300 REM la bomba tocca terra
5310 FOR i=7 TO 0 STEP -1: PRINT AT ay-1,ax; INK i;"L": BEEP .01,i*3:
    NEXT i: PRINT AT ay-1,ax;" ": LET ay=2: LET ax=INT (RND*32):
    RETURN
7999 STOP
8000 REM attende pressione di un tasto e, intanto, suona una melodia
8010 RESTORE 9000
8020 READ a,b: IF a=999 THEN GO TO 8010
8030 BEEP a/5,b: LET a$=INKEY$: IF a$="" THEN GO TO 8020
8040 RETURN
8100 REM identificazione udg
8110 POKE 23606,80: POKE 23607,253: LET x$=SCREEN$(ay,ax): POKE 2360
    6,0: POKE 23607,60: RETURN
9000 REM dati per la melodia
9001 DATA 1,-4,1,1,1,3,2,4,1,6,1,4,2,3
9002 DATA 1,1,1,3,2,4,1,6,1,4,2,3
9003 DATA 1,4,1,6,2,8,1,6,1,4,1,3,1,1,2,-1,.5,-60,1,-1,4,1
9004 DATA 1,1,1,1,1,3,1,4,1,8,1,11
9005 DATA 1,4,1,3,1,6,1,10,2,1,-1,2,-1,2,1
9010 DATA 999,999
9100 PRINT #0;AT 1,1; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;"PREMI UN TASTO PER CO
    NTINUARE"
9110 GO SUB 8000: PRINT #0;AT 1,1;"
    RETURN
9200 REM tasti di controllo
9210 PAPER 5: GO SUB 9920
9220 BORDER 3: PRINT AT 4,1; PAPER 1; INK 6; INVERSE 1;" I tasti di c
    ontrollo sono: "
9230 INK 0: FOR n=1 TO 4: PRINT AT 3+(n*3),3;c$(n);AT 3+(n*3),25;"- "
    ;d$(n);".": NEXT n
9240 PRINT AT 19,9; PAPER 2; INK 7; INVERSE 1;"Vuoi cambiarli ?":
    PRINT AT 20,9;"Premi S o N ..."
9250 LET a$=INKEY$: IF a$<>"s" AND a$<>"n" THEN GO TO 9250
9260 IF a$="n" THEN RETURN
9270 GO SUB 9920

```

```

9280 LET d$="": FOR n=1 TO 4: PRINT AT 9,4;"Prego, premi il tasto per
";: LET fo=0: FOR l=1 TO 19: IF c$(n,l)=" " THEN LET fo=fo+1:
  IF fo=2 THEN LET len=1
9281 LET fo=0: FOR l=1 TO 19: IF c$(n,l)=" " THEN LET fo=fo+1: IF fo
=2 THEN LET len=1
9282 NEXT l: PRINT AT 11,(30-len)/2;c$(n)
9285 PAUSE 0: LET a$=INKEY$
9290 LET d$=d$+a$: NEXT n: GO TO 9200
9300 REM istruzioni
9301 PAPER 1: INK 5
9310 GO SUB 9920: PRINT '"In questo gioco il tuo compito e' quello d
i riuscire a raggiun-gere i portoni del Paradiso... enon fare qu
ella faccial ormai sei trapassato e non c'e' nienteda fare, se
non costruire 4 sca-linate con le quali raggiungere il Paradiso
"
9311 PRINT '"Le scale vanno costruite rac- cogliendo dei blocchi di
marmo sparsi qua e la'. Puoi muoverti a destra, sinistra e in
alto, prendere e depositare blocchi. La scala deve essere alt
a 6 blocchi per passare al livello successivo."
9312 PRINT '"Sembra facile, non e' vero?": GO SUB 9100
9320 GO SUB 9920: PRINT '"Purtroppo lassu' c'e' qualcuno (burlone!)
che sembra non averti in simpatia... ecco dunque pio- vere dall'a
lto vari oggetti con-tudenti ed esplosivi. Tu sei immune a qu
esti proiettili (tan-to sei gia' morto!); invece i blocchi, se
colpiti, vengono distrutti e vanno ovviamente rimpiazzati
"
9321 PRINT '"Se il gioco ti pare troppo dif- ficile, puoi interromper
lo pre- mendo CAPS SHIFT e P."
9330 GO SUB 9100
9399 RETURN
9900 REM dati per i caratteri grafici
9901 DATA 25,26,252,24,60,44,100,6
9902 DATA 152,88,63,24,60,52,38,96
9903 DATA 24,56,25,63,216,60,39,225
9904 DATA 12,156,68,62,29,54,34,99
9905 DATA 24,28,152,252,27,60,228,134
9906 DATA 48,57,34,124,184,108,68,198
9911 DATA 255,255,189,255,255,255,255,255
9912 DATA 56,16,56,56,56,56,56,16
9913 DATA 0,62,127,73,42,42,28,28
9914 DATA 60,102,153,153,102,60,36,195
9915 DATA 62,62,28,28,28,28,8,8
9916 DATA 73,42,42,28,93,42,28,62
9920 REM stampa intestazione
9930 CLS : PRINT AT 0,0; INVERSE 1; BRIGHT 1; INK 8;" SCALE PER I
L PARADISO "; FLASH 1;" "
9940 RETURN
9950 REM dati per accensione
9960 DATA 0,150,50,-60,-5,10,50,-60,0,150,50,-60,-5,10,50,-60
9962 DATA 255,150,-50,-60,5,10,-50,-60,255,150,-50,-60,5,10,-50,-60
9964 DATA 221,150,-50,-60,5,10,-50,-60,220,150,-50,-60,5,10,-50,-60
9966 DATA 221,150,-50,-60,5,10,-50,-60,220,150,-50,-60,5,10,-50,-60
9999 BORDER 7: PAPER 7: BRIGHT 0: INK 0: FLASH 0: CLS

```


Non fraintendete... non si tratta di un programma che snocciola un'elenco interminabile di parolacci! "Paroloni" vi permetterà di personalizzare al meglio e con minimo sforzo i vostri programmi, stampando il testo che voi desiderate in grandi scritte. Come al solito noi vi consigliamo di registrare anche il programma BASIC, così come si presenta sulla rivista, in modo da poter nuovamente generare il codice macchina quando necessario. Il programma qui pubblicato gira solo su Spectrum 48K. Una volta che avrete caricato la routine in memoria (con CLEAR 64928: LOAD "PAROLONI" CODE), per realizzare le grandi scritte sarà sufficiente assegnare la parola o la frase da stampare sullo schermo alla variabile, e\$, selezionare la dimensione

della scritta con un POKE e chiamare la routine con RANDOMIZE USR. Ecco di seguito un esempio:

```
LET e$="parole"
```

```
POKE 65361,2
```

```
RANDOMIZE USR 64929
```

Il testo ingrandito sarà impresso sullo schermo a partire dalla posizione corrente di stampa; per stampare la parola dove volete, fate quindi precedere lo statement RANDOMIZE USR 64929 da un "falso" PRINT che abbia il solo scopo di portare il cursore nella posizione video desiderata. Ad esempio per stampare una parola a centro schermo, approntare una linea del tipo:

```
100 CLS: LET e$="sinclair": POKE 65361,2: PRINT AT 10,8:: RANDOMIZE USR 64929
```

```
1 REM *****
2 REM          PAROLONI
3 REM *****
10 DATA 42,75,92,126,254,128,200,254,69,40,41,230,224,254,96,32,6,1
    7,6,0
20 DATA 25,24,236,254,160,32,7,35,203,126,40,251,24,239,254,224,32,
    6,17,19
30 DATA 0,25,24,215,35,94,35,86,19,25,24,207,229,42,54,92,34,86,255,
    33
40 DATA 81,255,126,254,2,56,5,167,254,5,56,2,54,2,225,35,70,35,35,4
50 DATA 24,15,197,229,126,205,5,254,205,148,254,205,33,254,225,35,1
    93,16,239,201
60 DATA 17,8,0,42,54,92,36,214,31,254,113,56,5,42,123,92,214,112,71,
    24
70 DATA 1,25,16,253,34,76,255,201,62,2,205,1,22,237,75,136,92,58,81,
    255
80 DATA 128,254,26,56,6,5,205,217,13,24,238,58,81,255,167,185,56,15,
    60,71
90 DATA 62,13,215,16,251,237,75,136,92,4,205,217,13,33,0,91,37,34,5,
    4,92
```

```

100 DATA 58,81,255,245,237,75,136,92,4,13,205,217,13,241,61,32,242,2
2,32,58
110 DATA 81,255,95,71,197,213,237,75,136,92,123,12,61,254,0,32,250,5
,213,205
120 DATA 217,13,209,67,122,215,122,131,87,16,250,209,20,193,16,224,4
2,86,255,34
130 DATA 54,92,201,33,0,91,34,78,255,42,76,255,6,8,229,197,6,8,110,1
97
140 DATA 175,203,37,229,48,2,62,1,50,80,255,205,192,254,225,193,16,2
37,205,12
150 DATA 255,193,225,35,16,224,201,58,81,255,237,75,82,255,237,91,84
,255,245,58
160 DATA 80,255,245,203,32,203,33,48,2,203,192,58,81,255,254,2,32,6,
241,177
170 DATA 79,195,253,254,203,34,48,2,203,193,254,3,32,5,241,178,87,24
,9,203
180 DATA 35,48,2,203,194,241,179,95,241,61,254,0,32,200,237,67,82,25
5,237,83
190 DATA 84,255,201,42,78,255,58,81,255,237,75,82,255,237,91,84,255,
229,245,112
200 DATA 205,61,255,113,254,2,40,12,205,61,255,114,254,3,40,4,205,61
,255,115
210 DATA 241,225,35,61,254,0,32,225,34,78,255,201,213,197,58,81,255,
71,17,8
220 DATA 0,25,16,253,193,209,201,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
225 RESTORE
230 CLEAR 64928: BORDER 5: PAPER 7: INK 0: PRINT AT 10,0;"Caricament
o l/m... un attimo..!"
260 LET check=0
270 FOR a=64929 TO 65367: READ code: POKE a,code: LET check=check+co
de: NEXT a
280 CLS : IF check<>50758 THEN PRINT AT 10,0; FLASH 1; PAPER 2;
INK 6;" ERRORE NELLE LINEE DATA !!! "; FLASH 0; PAPER 7;
INK 0;"Ricontrolla le linee DATA...": STOP
290 PRINT AT 10,0;"l/m caricato correttamente"
300 PRINT "Vuoi salvarlo su nastro (s/n)?"
305 PAUSE 0
308 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN GO TO 330
310 CLS : PRINT "La routine verra' salvata con il nome 'PAROLONI'":
SAVE "PAROLONI".CDDE 64929,439
315 PRINT "Avvolgi il nastro per verificare"
320 VERIFY "PAROLONI".CODE
330 CLS : PRINT "Il codice e' ora immagazzinato sopra RAMTOP (prote
tto da NEW),ee' pronto per essere utilizzato."
340 PRINT "N.B. Le prossime volte, prima di caricare la routine da n
astro, ricordati di digitare: """" CLEAR 64928""
350 PAUSE 300
360 CLS : PRINT "Per ingrandire caratteri e udg"
370 PRINT "Per esempio:"
390 LET e$="PAPERsoft": POKE 65361,2: RANDOMIZE USR 64929
400 PRINT AT 5,0;"fai semplicemente cosi':"
410 PRINT "" LET e$=""PAPERsoft""
420 PRINT " POKE 65361,2 {o 3 o 4 per selezion
are la dimensione}"
430 PRINT " RANDDMIZE USR 64929"
440 PRINT "Il testo sara' stampato sullo schermo a partire dalla
corrente posizione di stampa."
450 PRINT "Puoi stampare il testo dove vuoi usando PRINT AT_,_; prima
dello statement RANDDMIZE USR 64929"

```



proposte Jackson, per chi fa dell'informatica una professione.

*Roberto Farebone
e Rossana Viano*

LOGICA E DIAGRAMMI A BLOCCHI: TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE

Il primo libro che affronta in modo algebrico ed esauriente i diagrammi a blocchi, passaggio obbligato per chiunque debba programmare un elaboratore.

Cod. 538A Pag. 320 Lire 37.000

*Brien W. Kernighan,
Dennis M. Ritchie*

IL LINGUAGGIO C

Il testo "ufficiale" sul linguaggio C, scritto da chi l'ha progettato e implementato.

Cod. 541P Pag. 240 Lire 21.000

*Maurizio Matteuzzi,
Paolo Pizzardi*

AMBIENTE UNIX

Un libro che unisce le caratteristiche di un trattato teorico e di un manuale di riferimento, con

una completa trattazione del linguaggio C.
Cod. 543P Pag. 198 Lire 19.000

Giuseppe Seccardi

RETI DI DATI: CARATTERISTICHE, PROGETTO E SERVIZI TELE- MATICI

Una vasta panoramica introduttiva alle prestazioni ed ai servizi forniti alla telematica, allo stato attuale dell'arte.

Cod. 517P pag. 375 Lire 37.000

Daniel-Jean David
IL LINGUAGGIO ADA

Un libro su ADA, un nuovo potente linguaggio promosso dal Dipartimento della Difesa degli U.S.A.

Cod. 540A Pag. 208 - Lire 19.500

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPECIFICARE:

| n° copie | CODICE | Prezzo unitario | Prezzo totale |
|----------|--------|-----------------|---------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Totale

☐ Pagherò contante/assegni al portatore a prezzo maggiorato del 10% per contributo verso spese di spedizione

Condizioni di pagamento con scomputo del contributo spese di spedizione

☐ Adago: assegno della Banca

☐ Adago: bollettino del versamento su c/c n° 11886203 a noi intestato

n°

☐ Adago: bollettino di versamento su conto corrente a noi intestato

Nome

Cognome

Via

Cap

Città

Prov.

Orto

Telefono

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'indicazione di lettura

ORDINE
MATERIA
L. 58 500

Partita I.V.A.



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

dalla biblioteca Jackson informatica per tutti



che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.

cod. 417D Pag. 216
Lire 28.500

Rita ...

... Partuccon ...

Fabio ...

COMMODORE 16

SEMPRE ...

Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo BASIC.

cod. 427B Pag. 336

Lire 35.000 Con cassetta

David Lawrence

**TECNICHE
DI PROGRAMMAZIONE
SUL COMMODORE 64**

L'arte della buona programmazione alla portata di chiunque possieda un Commodore 64.

cod. 575D Pag. 176

Lire 16.500

Daria Gianni, Carlo Tognoni

MSX: IL BASIC

Il primo libro sul BASIC MSX.

Tagliare la fotocopia e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Roselloni 12 - 20128 Milano
CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

| n° copie | editore | Prezzo unitario | Prezzo totale |
|----------|---------|-----------------|---------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

L. 10/10

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.800 per contributo spese di spedizione

Confermo il pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione

☐ Allego assegno della Banca

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11866203 a voi intestato

n° _____

☐ Allego fotocopia del versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Cap _____ Città _____ Prov _____

Data _____

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'assenso di lettura

Parla i V.A. _____

ORDINE
MIRIAM
A. 50.000

Brian Lloyd

**I TUOI AMICI COMMODORE 16
E PLUS 4**

Anche i computer hanno un cuore. Impara a programmare con i tuoi amici Commodore 16 e Plus 4.

cod. 423B Pag. 168

Lire 16.000

Rodney Zaks

IL TUO PRIMO COMPUTER

Una semplice introduzione al mondo del personal orientata ad utenti alle loro prime esperienze con il computer.

cod. 351D Pag. 240

Lire 25.000



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**